

Möte 10, 3/10 (LV5)

Närvarande: Kajsa Bjäräng, Viktoria Enderstein, Elin Eriksson, Lisa Fahlbeck, Alice Olsson

Mötesagenda

1. Avstämning
2. User Stories
3. Klassen Card
4. SDD
5. Fortsatt arbete

1 Avstämning

- Sedan förra mötet har Alice och Elin blivit klara med user Storyn kring att välja Categories. Man kan nu välja kategorier, ta bort kategorier och inte gå vidare utan att ha valt minst en kategori. De valde att använda en lista för sortering av Categories. Det finns ännu ingen visuell feedback, GUI är inte utvecklat bara funktionaliteten bakom.
- Kajsa och Viktoria har börjat implementationen av klassen challenge. De har gjort så att listan av spelare shufflas och ändrar storlek beroende på hur lång speltid spelaren valt. De har också implementerat två knappar på "challengevyn" som är kopplade till namnet på spelaren som är aktiv. Dessa knapparna ger pluspoäng för "succeed" och oförändrad poäng för "fail".
- Lisa har implementerat instruction page, än så länge bara en vy med knappar för att komma dit och därifrån.

2 User Stories

User Stories på Trello stäms av och kollas igenom för förflyttning och uppdatering. Några stories prioriteras bort på grund av att de inte känns tillräckligt viktiga för att fokusera på i nuläget och flyttas tillbaka från to-do-kolumnen.

3 Klassen Card

Diskussion om ifall klassen Card ska vara kvar. Dess funktion ifrågasätts. Bestäms att klassen ska vara kvar, för nu. Återkoppling senare. Diskussion om hur funktionen "Card" ska hanteras. I nuläget utgår arbetet från en textfil med beskrivningar och värden som ska ingå i en challenge. Det som behövs för en challenge hämtas härifrån och därför kommer klassen Card troligtvis inte behövas.

4 SDD

SDD dokumentet är påbörjat - frågor har uppkommit och diskussion uppstår om vad som är vad och hur det ska utformas. Inga klara svar, frågor tas därför med till handledarmötet.

- “How many machines are involved” - är det antalet telefoner man kan spela på samtidigt? Är det paket?
- System component - Syftar det på packages? Klasser? Mönster?
- Skillnad på 2.1, 2.2 och 2.3, vad ska vart?

5 Fortsatt arbete

- Viktoria implementerar sista sidan “Scoreboard”
- Kajsa försöker lära sig hur vi ska lösa alla utmaningar på ett smidigt sätt
- Alice kollar på hur man kan utveckla xml filerna. Positioner på knappar och text vyer är just nu i måttet “dp”. Måtten är just nu anpassade efter Nexus 5 telefonen, vi vill anpassa den till alla telefoner.
- Elin utvecklar addPlayer med fokus på funktionalitet - error messages om man fyller i fel plus krav på min och max antal spelare samt möjlighet att kunna lägga till och ta bort spelare under spelets gång.
- Lisa implementerar app och omorganiserar med fokus på dependencies.